

Cette exposition a été organisée dans le cadre de la Fête de la Science 2018.

Exposition sur 2 sites des étudiants du Master Création Numérique de l'Université Toulouse Jean Jaurès :

Espace Bonnefoy

du 9 au 13 octobre 2018 de 13h30 à 18h30, le samedi de 10h-12h et de 14h-17h
4, rue du Faubourg Bonnefoy à Toulouse
Métro Marengo SNCF
www.bonnefoy.toulouse.fr

Visite commentée mardi 9 octobre à 18h suivi du vernissage.

**Maison des Initiatives Étudiantes
de l'Université Toulouse Jean Jaurès**
du 10 au 12 octobre 2018 de 10h à 18h
5, allées Antonio Machado à Toulouse
Métro Mirail-Université
www.univ-tlse2.fr

Finissage avec démo vendredi 12 octobre à 17h.

Entrée libre !

Fête de la Science

LES TECHNOLOGIES

AU SERVICE DE LA
CRÉATION

Exposition sur 2 sites
du Master Création
Numérique

**ESPACE
BONNEFOY**

**9-13
oct.
2018**

**MARDI-VENDREDI 13h30-18h30
SAMEDI 10h-12h 14h-17h
VISITE COMMENTÉE MARDI 9 OCTOBRE À 18h**

ENTRÉE LIBRE

**MAISON
DES INITIATIVES
ÉTUDIANTES**

Université Toulouse Jean Jaurès
10-12 oct. 2018 de 10h à 18h

Dimitri LERNOUD
COMMNICATEUR

Le projet *COMMNICATEUR* questionne le spectateur sur sa façon de communiquer notamment à travers le numérique et l'écran. Communiquer de façon générale est sujet à de nombreuses entraves mais, à l'ère du tout numérique, communiquer prend une nouvelle dimension. Transmettre une pensée par un autre intermédiaire que l'échange oral n'est pas nouveau. Cependant, l'apparition des médias numériques a perturbé le régime classique de la communication. Face à l'utilisation des diverses applications de messagerie, omniprésentes et instantanées, nous avons développé une nouvelle sensibilité dans nos échanges avec l'autre. L'outil numérique devient un intermédiaire supplémentaire entre deux individus, ajoutant ainsi davantage de traduction, de transformation et d'interprétation des propos et des pensées.



Simon VELIZ-GUZMAN
PROTOTYPE

Prototype est une installation visuelle et sonore qui essaie de s'éloigner le plus possible de la figuration et de toute référence au monde réel afin que le regard que nous portons sur cet espace virtuel soit influencé le moins possible par nos affects et nos expériences du quotidien.

Cette proposition artistique veut également interroger les facettes de notre vision du réel par le biais de l'animation 3D. La longueur, la profondeur, le temps, l'épaisseur atmosphérique, le mouvement, ou encore le champ de vision sont autant d'éléments constitutifs de notre perception du quotidien qui sont questionnés dans cet univers virtuel immersif, donnant son rythme à l'installation.



Alexandre MAS
LES ÉCHOS DE SOPHIE

Palimpseste est une application Ordiphone (smartphone) codée sous Unity. Cette application invite à la déambulation dans l'espace réel pour découvrir des lieux où d'autres utilisateurs ont choisi de laisser une empreinte virtuelle. *Palimpseste* permet donc de générer des bulles secrètes ou des scénarii (qui sont dotés d'une pluralité de bulles).

Ce projet veut articuler différents domaines car il est, dans sa conception même, ancré sur un objet doté d'une pluralité de fonctions, l'Ordiphone. Les références des réflexions principales de ce projet sont les hétérotopies de Michel Foucault et les trois écologies de Félix Guattari. L'enjeu de cette application est de devenir un instrument de partage, de découverte et de création.



Léo RIVIÈRE

COMPRESSION MORTUAIRE

Compression mortuaire est une installation présentée dans une salle noire dans laquelle le spectateur est invité à aller vers la seule source de lumière, une projection d'une image évolutive. L'objectif est de présenter la décomposition numérique de photographies de profil provenant de réseaux sociaux par compression progressive de celles-ci.

Aléatoirement, une mosaïque de photographies est projetée face au spectateur. Ces photographies sont progressivement compressées, c'est-à-dire enregistrées de façon à ce qu'elles soient les plus légères possible (en poids numérique, soit du kilo octet). Ce processus de dégradation questionne le processus de la mort et, paradoxalement, la persistance de notre existence sur les réseaux sociaux. *Compression mortuaire* est une installation générative contemplative.



Thomas MIART

FULL BODY MOTION

Cette installation immersive propose au joueur d'agir sur un jeu vidéo en utilisant les mécaniques internes de son propre corps en addition aux méthodes d'immersions classiques (réalité virtuelle, déplacements du corps).

Cela permet de questionner le rapport du corps à un espace numérique, aux nouvelles technologies et aux limites posées par l'immersion. Le spectateur est invité à utiliser ses capacités physiques (centre de gravité, saut, mouvement) pour circuler dans un univers virtuel qui lui offre une simulation de promenade.

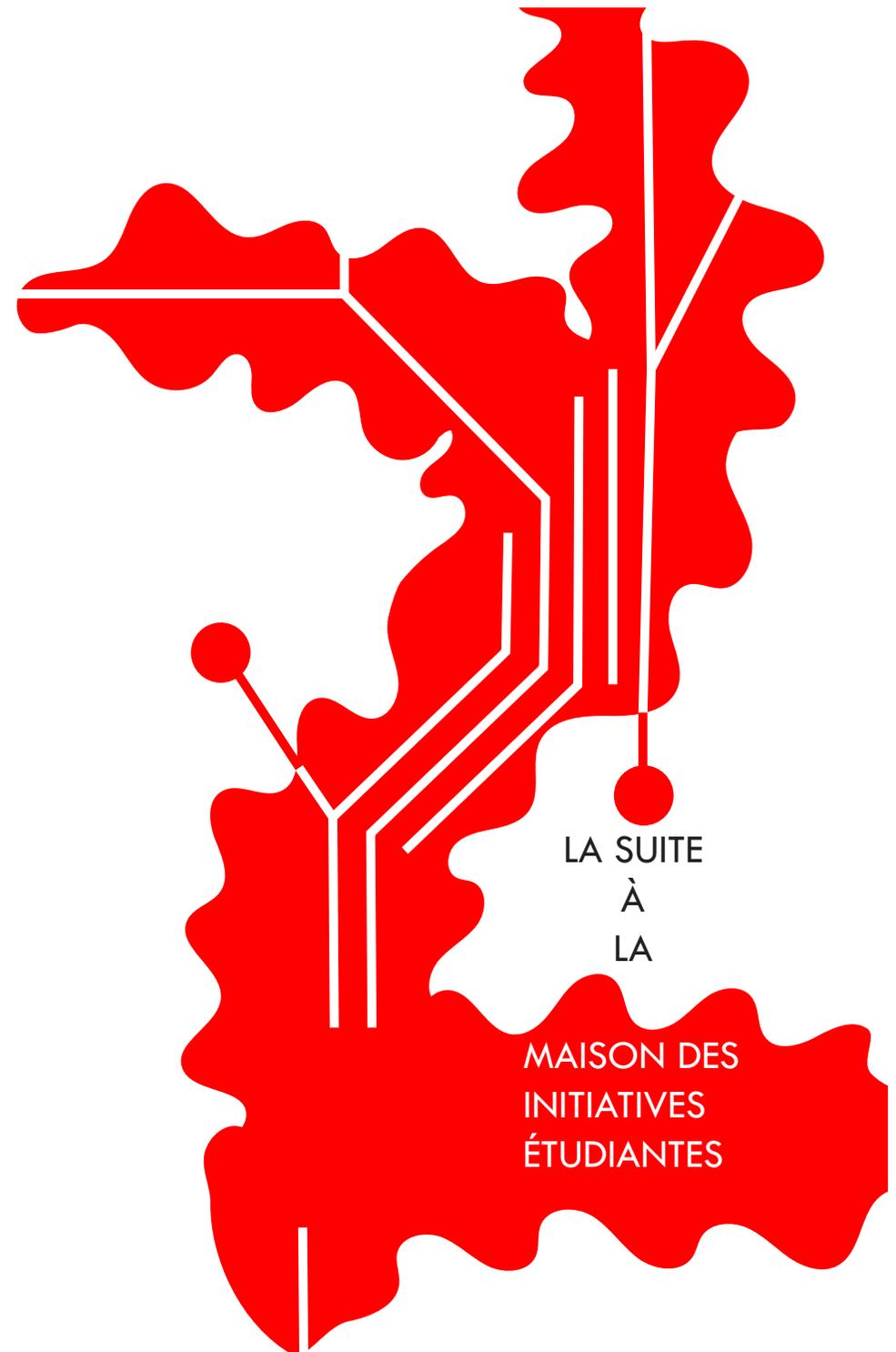
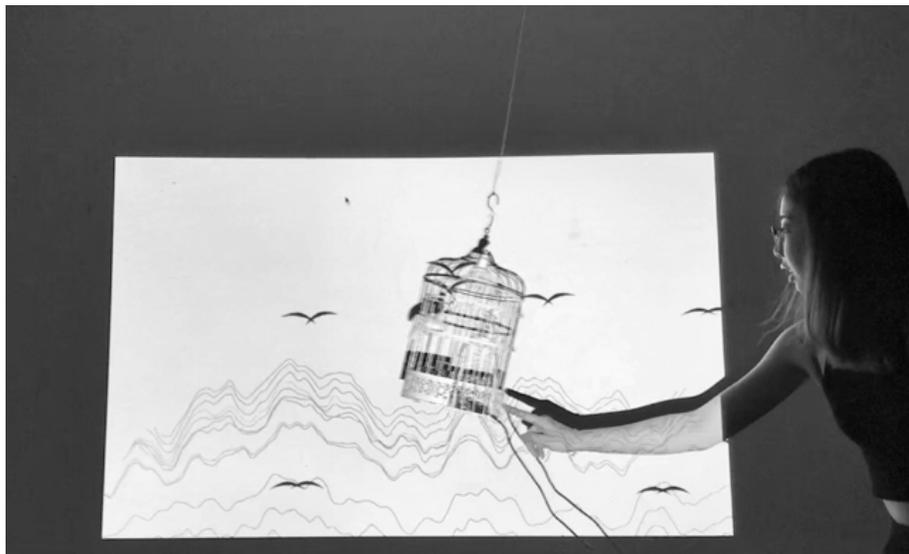


Yuan FANG

L'UNITÉ DE L'HOMME ET LA NATURE

C'est une installation placée dans un espace sombre. Quand les visiteurs balancent la cage à oiseau, l'accélérateur calcule la vitesse de la cage en la transmettant à l'ordinateur par le biais d'une carte Arduino. Puis le projecteur diffuse des peintures d'un paysage dynamique composé d'oiseaux et de montagnes.

Ce projet est basé sur le questionnement de la relation entre l'Homme et la Nature en partant de la pensée de Confucius qui affirme que l'Homme et la Nature sont indissociables. En dialoguant avec l'installation, les visiteurs sont invités à réfléchir sur leur interaction avec la nature et sur la nécessité de la prendre en considération.



Fête de la Science

LES TECHNOLOGIES

AU SERVICE DE LA
CRÉATION

Exposition sur 2 sites
du Master Création
Numérique

MAISON
DES INITIATIVES
ÉTUDIANTES

10-12
oct.
2018

MERCREDI - VENDREDI 10h - 18h
FINISSAGE AVEC DÉMO VENDREDI 12 OCTOBRE À 17h

ENTRÉE LIBRE



ESPACE BONNEFOY

Du 9 au 12 oct. 2018

13h30 - 18h30 et

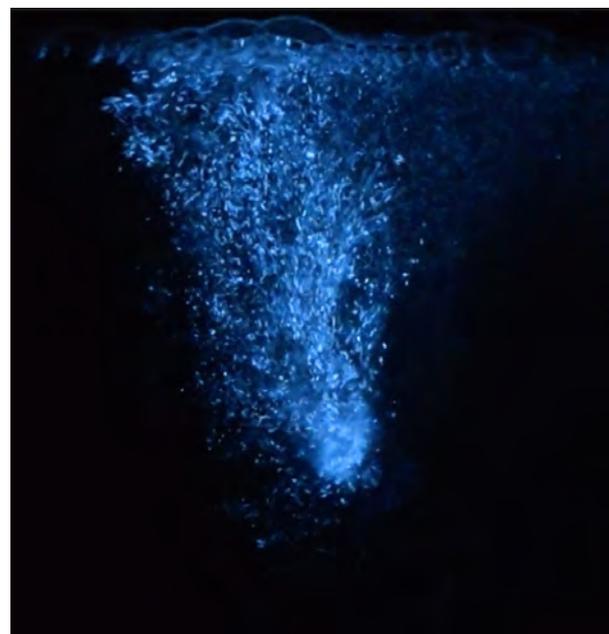
le 13 oct. 2018 10h - 12h et 14h - 17h

Claire CHOISNARD

CUR[!]ATORIUM

Cur[!]atorium – installation à la frontière du réel et du numérique – questionne notre façon d’aborder la nature, les interactions qui nous lient à elle et la conséquence de nos actions sur celle-ci, aussi anodines puissions-nous les penser. L’installation bio-numérique interactive est le point de rencontre avec *Pyrocystis fusiformis*, un phytoplancton marin bioluminescent.

À l’intérieur d’une cabine aménagée, par le biais de l’utilisation d’un masque respiratoire, il est possible d’observer le phénomène de bioluminescence de ces micro-organismes, au risque de porter atteinte à leur survie.



5 allées Antonio Machado,
à Toulouse
Métro Mirail-Université
www.univ-tlse2.fr

Université Fédérale
Toulouse Midi-Pyrénées

UNIVERSITÉ TOULOUSE
Jean Jaurès



MAIRIE DE
TOULOUSE



MASTRE
CRÉATION
NUMÉRIQUE

fête de
la Science



Toulouse Est
Espace Bonnefoy - Centre d'animation Soupetard
Centre d'animation La Terrasse - La Sidé